

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CAMPUS DE LARANJEIRAS
DEPARTAMENTO DE ARQUEOLOGIA

EDYLON KLEBER MENEZES RIBEIRO

ARQUEOLOGIA E QUADRINHOS: PATRIMÔNIO E PRÁTICA
ARQUEOLÓGICA EM *AS AVENTURAS DE TINTIN*

LARANJEIRAS

2018

EDYLON KLEBER MENEZES RIBEIRO

ARQUEOLOGIA E QUADRINHOS: PATRIMÔNIO E PRÁTICA
ARQUEOLÓGICA EM *AS AVENTURAS DE TINTIN*

Trabalho de Conclusão de Curso sob a forma de artigo científico para a publicação na *Tessituras-Revista de Antropologia e Arqueologia*, da Universidade Federal de Pelotas, apresentado ao Departamento de Arqueologia da Universidade Federal de Sergipe como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Arqueologia, sob orientação do Prof. Dr. Leandro Domingues Duran.

LARANJEIRAS

2018

ARQUEOLOGIA E QUADRINHOS: PATRIMÔNIO E PRÁTICA ARQUEOLÓGICA
EM AS AVENTURAS DE TINTIN

ARCHEOLOGY AND COMIC BOOKS: PATRIMONY AND ARCHAEOLOGICAL
PRACTICE IN *THE ADVENTURES OF TINTIN*

Edylon Kleber Menezes Ribeiro

Departamento de Arqueologia, Universidade Federal de Sergipe.

Resumo: Tendo em vista que Arqueologia foi comumente propagada através de diversos meios fictícios midiáticos, pretende-se neste artigo compreender como as Histórias em Quadrinhos dos álbuns *As Aventuras do Tintin* retrataram o tema da Arqueologia. Para essa proposta foram empregados os princípios teórico-metodológicos da Análise Crítica do Discurso, como também da Arqueologia Crítica almejando desmascarar possíveis discursos incongruentes relacionados a prática arqueológica. Conclui-se que a arqueologia exposta nos álbuns *As Aventuras de Tintin* apresentou para o seu público leitor uma prática descompassada com a realidade, levando-os a um mal entendimento arqueológico.

Palavras-Chave: Arqueologia Pública, História em Quadrinhos, *As Aventuras de Tintin*, Análise Crítica do Discurso, Arqueologia Crítica.

Abstract: Having in sight that Archeology was commonly propagated through various fictitious media, this article intends to understand how the comic book *The Adventures of Tintin* portray the theme of Archeology. For this proposal it was employed the theoretical-methodological principles from the Critical Speech Analysis, as well as the Critical Archeology, aiming to unmask possible incongruous disclosures related to the practice of archeology. It is concluded that the archeology exposed in *The Adventures of Tintin* albums presented to its public a practice mismatched with the reality, leading them to an archeological misunderstanding.

Keywords: Public Archeology, Comic Books, *The Adventures of Tintin*, Critical Speech Analysis, Critical Archeology.

1. INTRODUÇÃO

A arqueologia foi inserida no dia a dia da população contemporânea principalmente por meio de diferentes discursos literários e midiáticos, e, sobretudo, pelos grandes *blockbusters* do cinema como: *Indiana Jones*, *Tomb Raider*, *Timeline*, *The Mummy* e etc. Assim, grande parte das informações absorvidas pela população a respeito da prática

arqueológica foi produzida por não arqueólogos, gerando uma série de desinformações a respeito dessa prática científica e do papel social do patrimônio arqueológico (FUNARI; ROBRAHN-GONZÁLES, 2008).

Geralmente quando a arqueologia é abordada dentro de um contexto fictício, seja na academia, nos meios midiáticos ou entre o público leigo, muito provavelmente os famosos filmes hollywoodianos serão mencionados, sobretudo por serem as obras mais divulgadas e, portanto, mais conhecidas no cenário mundial, em comparação a outras formas discursivas fictícias. Desta maneira, a construção do imaginário sobre a prática arqueológica ficou em grande parte atrelada à disseminação das ideias que esses filmes propunham: a de uma arqueologia baseada na aventura, no colonialismo, na caça ao tesouro e no valor comercial do patrimônio material.

Alguns jargões bastante conhecidos pelos arqueólogos e por vezes repetidos pelo público leigo como: “Já achou algum tesouro (?)” e “Você vai para o Egito (?)”, são fruto desse imaginário aventureiro e romantizado da prática arqueológica comumente divulgados pelos filmes. O arqueólogo Paulo Zanettini ao declarar que “Indiana Jones deve morrer”, em um dos jornais de maiores circulações do país, o Jornal da Tarde, expõe o problema desta concepção equivocada e romântica do arqueólogo cinematográfico, e clama a necessidade de se chamar a atenção para o real papel deste profissional enquanto investigador dos diferentes sistemas culturais, tendo como base a materialidade (ZANETTINI, maio de 1991. Jornal da Tarde. SP).

Entretanto, o cinema não foi a única base discursiva que atuou na construção desse imaginário, antes mesmo dos filmes, visões sobre a prática arqueológica já vinham sendo propagadas por outros veículos de comunicação de massa como a televisão e, mais anteriormente ainda, a literatura. Desse modo, tramas *Best Sellers* como *Morte na Mesopotâmia* (1936) e *Morte no Rio Nilo* (1937) de Agatha Christie, inseriram um enfoque

arqueológico em seu enredo, devido ao contato direto que essa escritora teve com a prática arqueológica em virtude de seu casamento com o arqueólogo Max Mallowan. No Brasil, exemplo similar fica por conta da obra teatral *A Estatua Amazônica, Comédia Arqueológica*, escrita no século XIX pelo intelectual Manoel de Araújo Porto Alegre, ex-diretor da Escola Imperial de Belas Artes, RJ, membro do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro, com formação em Arqueologia, tendo estudado na Escola de Belas Artes da França com o arqueólogo preservacionista Alexandre Lenoir e, depois, em Roma, com Antônio Nibby (FERRARI, 2009).

Apesar de serem obras pretensamente ficcionais, como toda produção artística literária, percebe-se que o dito discurso fictício em Agatha Christie e Manoel de Araújo Porto Alegre não são apenas criações de um imaginário e, portanto, desconexos do mundo real, mas carregam consigo, situações práticas reais, o que Walty (1986) chama de diferentes perspectivas da realidade, em sua análise especificamente da literatura. Nos utilizando desta discussão proposta por Walty (1986) sobre realidade/ficção no universo literário, a proposta, aqui, é ampliar seu conceito de aplicação produzindo uma radiografia desses meios midiáticos, por se tratar também de elementos imaginativos narrativos. Assim, entendemos que a situação encontrada por Ivete Walty na literatura é similar à outras bases midiáticas que atuaram na divulgação da arqueologia, incluindo, aí, os quadrinhos.

Logo, todas estas obras fictícias (fílmicas, literárias ou quadrinísticas) não são apenas fruto da imaginação dos seus autores, mas incorporam partes de aspectos sociais reais, baseadas em determinadas visões da prática arqueológica. Segundo Pedro Paulo Funari, “alguns dos primeiros arqueólogos de fato foram aventureiros, responsáveis, e não em pequena medida, pela fama que se propagou em torno da profissão” (FUNARI, 2005, p.10). Esses arqueólogos, como explica Funari (2005), serviram de profunda inspiração para criação do Dr. Jones, como, por exemplo, o arqueólogo amador oitocentista Heinrich Schliemann.

Conforme Silva (2011, p.70), esta relação, produções de massa e arqueologia, “não é recente, vindo desde os anos 1840, com um grande boom entre 1920’s e 1950’s (em especial devido a desenvolvimento de mídias elétricas)”. Nesse período, programas televisivos norte americanos e europeus obtiveram bastante sucesso (*Schliemann’s Heirs, C14, Time Team*), sendo produzidos principalmente por leigos que apresentavam aquele estereótipo pop do arqueólogo, resultado de uma “retroalimentação de romances e experiências arqueológicas do séc. XIX e começo do XX principalmente nas figuras de Heinrich Schliemann e Howard Carter” (SILVA, 2011, p. 75-76).

Isso nos faz refletir novamente sobre a criação do personagem Indiana Jones, entendendo-o não apenas como produto idealizado pelo cineasta George Lucas, mas de um longo processo imaginativo que nos remete à literaturas e temporalidades tão recuadas quanto o século XIX (CARVALHO, SILVA, 2013; FUNARI, 2005). Em artigo publicado no *Jornal da Tarde* de São Paulo, em Maio de 1991, Paulo Zanettini destaca que:

Essas imagens sempre presentes em filmes, nas telenovelas, na literatura infantil, história em quadrinhos e outras publicações acabam por difundir uma visão errônea do arqueólogo, da atividade que ele exerce e ainda do seu objeto e métodos de trabalho. Mas os incautos poderiam afirmar: “Elas não passam de pura ficção. Por que haver compasso com a realidade?” Porém ela serve para cristalizar a imagem de um cientista e uma ciência que não existem mais (ZANETTINI, maio de 1991. *Jornal da Tarde*. SP, p.4).

Neste contexto, os arqueólogos adotaram uma postura isolada em relação à sociedade, retardando demasiadamente a encarar seu papel de responsabilidade social, contribuindo de forma não intencional para a construção de uma barreira de informações sobre a arqueologia para com o público em geral (BEZERRA, 2003; FUNARI, 2005; FUNARI, OLIVEIRA, TAMANINI, 2005; FUNARI, ROBRAHN-GONZÁLES, 2008; OLIVEIRA, 2005). Podemos dizer que os únicos canais de divulgação científica construídos e aceitos pela comunidade arqueológica têm sido os equipamentos museológicos, eles mesmos, instituições acadêmicas de ensino e pesquisa. Desta maneira, esse vínculo com um compromisso educacional do equipamento museológico limita o alcance da mensagem pretendida na medida em que se

mantém aferrado à um discurso hierarquizado pouco acessível e sem maiores preocupações com apelos mercadológicos como os que marcam os meios de comunicação de massa.

Sabendo-se, portanto, que o conhecimento arqueológico apreendido pelo grande público está na maioria dos casos associado aos meios midiáticos e não aos museus, uma vez que uma ínfima parcela da população tem acesso a esse espaço. Assim, se faz necessário que mais arqueólogos se dediquem ao trato com esses meios de comunicação para uma legítima divulgação da arqueologia, e que construam reflexões voltadas para “saber a quem interessa o conhecimento produzido pela arqueologia, de que forma nossas pesquisas afetam a sociedade e como estão sendo apresentadas ao público” (BEZERRA, 2003, p.276), papel esse que deve ser exercido pela arqueologia pública (BEZERRA, 2003; FUNARI, 2005).

Este quadro de distanciamento começa a se modificar a partir da década de 80 com a atuação de arqueólogos socialmente engajados, levando uma reflexão crítica a respeito da prática arqueológica e sua divulgação num âmbito social, com pesquisas objetivando atingir todas as camadas da sociedade (OLIVEIRA, 2005). Esses pesquisadores estão sendo influenciados pela teoria arqueológica Pós-processual (CARVALHO, DOMÍNGUEZ, FUNARI, RODRIGUES, 2009), que por sua vez traz ideias “vindas do Marxismo, do Neo-Marxismo, do Estruturalismo, do Pós-Estruturalismo, da Teoria Crítica, da Fenomenologia e da Antropologia Interpretativa que passam a fazer parte do discurso arqueológico” (LE MOS, 2011, p.51). Assim, os arqueólogos que adotaram esse viés passaram a focar no papel emancipatório da prática arqueológica, baseada em uma reflexão crítica sobre as narrativas explicativas construídas sobre as diferentes sociedades passadas. Atrelado à isso, Carvalho e Silva afirmam que “a arqueologia pública deve ser entendida como uma prática autocrítica da arqueologia, levando em conta seu impacto sobre a sociedade na qual se insere e seu potencial político de transformação” (CARVALHO; SILVA, 2013, p.45).

Porém antes mesmo de realizarmos ações sociais e pesquisas voltadas a entender melhor o público, é preciso primordialmente entender como o público compreende a nossa ciência (MERRIMAN, 2004 apud CARVALHO, SILVA, 2013), e é função da arqueologia publica saber interpretar essa concepção que foi formada fora do ambiente acadêmico. Dessa forma, Márcia Bezerra afirma que “o público em sua maioria, acredita que a arqueologia seja uma atividade exótica e, portanto, a vê apenas como um divertimento” (BEZERRA, 2003, p.276), devido, principalmente, ao ícone aventureiro que foi perpetrado pelas mídias de massa, criando, assim, uma imagem da arqueologia enquanto uma “ciência esóterica”. Como declara Trigger, ela é vista como ausente de “relevância para as necessidades e interesses do presente” (2004, p.13). Neste cenário, se faz necessária uma reflexão crítica sobre a divulgação fictícia da arqueologia, visto que o principal prejudicado é o patrimônio arqueológico, pois o único valor que ele se configurou para o público é o da excentricidade, o que contribui para uma desvalorização e destruição desse mesmo patrimônio (BEZERRA, 2001).

Grande parte das reflexões sobre arqueologia/mídia/divulgação focam no uso do cinema e da televisão (CARVALHO, SILVA, 2013; FUNARI, 2005; SILVA, 2013; ZANETTINI, 1991); porém esse processo de construção estereotipa assumiu outras formas midiáticas, como foi o caso das histórias em quadrinhos, cujo papel como construtor de opinião ainda não foi estudado por parte da comunidade arqueológica. Várias pesquisas chamam atenção para o poderio cultural dos quadrinhos enquanto forte disseminador de ideias que “trazem, numa linguagem própria, elementos significativos para se compreender as questões culturais atuais e mesmo pretéritas”, como atesta Caputo (2003, p.22) em sua dissertação *Histórias em Quadrinhos: Um Potencial de Informação Inexplorado*.

Convém destacar que os arqueólogos se utilizam de histórias em quadrinhos como meio de divulgação, utilizando-as como uma poderosa ferramenta de educação patrimonial.

Assim, eles entendem o quadrinho como um eficaz instrumento divulgador e educador (MARTINS et al, 2002; LUNA et al, 2011), porém nunca houve uma reflexão a respeito de como os quadrinhos comerciais contribuíram, e ainda contribuem, para a divulgação e construção de um entendimento sobre o papel social da própria arqueologia, ou seja, até o presente momento, o quadrinho nunca foi pensado enquanto objeto de pesquisa a ser perscrutado pelas discussões da arqueologia pública.

Em sua época de grande divulgação e desenvolvimento nas primeiras décadas do séc. XX nos Estados Unidos, as histórias em quadrinhos tiveram um enorme impacto na sociedade, principalmente no público infanto-juvenil, sobretudo devido ao seu conteúdo lúdico e a sua “relação entre imagem, narração e tempo, junto com a natureza de mídia de baixo custo e grande divulgação [...] se consolidando como um produto da cultura de massa” (PATSHIKI, SANTO, 2014, p.147).

O historiador Rodrigo Otávio dos Santos, afirma em seu artigo *O binômio produção/consumo e a origem dos quadrinhos*, que “a criação norte-americana dos syndicates, ampliou ainda mais a relação entre produção e consumo nesta que é uma das principais formas de expressão da indústria cultural” (SANTOS, 2016, p.298). Desse modo, os quadrinhos se enraizaram nesse contexto cultural, na medida em que não apenas eram sucesso de tiragens, mas também migraram para outras plataformas midiáticas a exemplo das series e filmes dos super-heróis da Marvel e Dc; sendo atualmente sucesso de bilheteria tanto no cinema, como nos próprios quadrinhos, bem como nos produtos comerciais licenciados (camisas, cadernos, brinquedos e etc.) que trazem estampadas essas marcas. Na América do Sul, temos exemplos similares dessa estratégia de merchandising apoiada em quadrinhos de grande sucesso mercadológico, como Mafalda e, em maior medida, a Turma da Mônica (SANTOS, 2016).

Esse impacto social que os quadrinhos produziram e continuam a produzir, vem acompanhado do conteúdo narrativo interno dessas histórias, e que por vezes, apesar da leitura lúdica, é permeado de ideologias. Dessa maneira, esse poderio cultural ascendido pelos quadrinhos, trazem para grande massa, princípios políticos, sociais e culturais que muitas vezes foram utilizados como forma de propaganda ideológica da indústria que o produzia com o intuito “desses valores não serem só aceitos, mas incorporados ao cotidiano da sociedade como valores originais da mesma e intrínsecos a ela” (FILHO, 2009, p.7).

Assim, os quadrinhos foram comumente estudados pela academia, sobretudo a partir da década de 1960, principalmente pelas ciências da comunicação. Isso se deve, acima de tudo, ao potencial comunicativo de sua linguagem ambígua, possibilitando pesquisas acerca de seus aspectos semióticos, culturais, psicológicos, sociopolíticos e filosóficos, além claro, devido a seu alcance social, sendo uma forma de comunicação em massa baseada na indústria gráfica (VERGUEIRO; SANTOS, 2010).

No que se refere aos interesses específicos desta pesquisa, considerando-se a importância desse veículo de comunicação na construção de valores sociais e de comportamentos éticos no âmbito da sociedade contemporânea, e o fato de que a Arqueologia foi um dos temas frequentemente abordados por ele, urge que se considere de que forma essa indústria cultural atuou na representação da prática arqueológica, e dos princípios que a deveriam reger, bem como da natureza específica do patrimônio à ela associada.

Uma dessas histórias em quadrinhos que apresentaram em seu enredo aspectos relacionados à prática arqueológica, foi a obra mais conhecida de George Prosper Remi (vulgo Hergé), “*As Aventuras de Tintin*”, considerada uma das histórias em quadrinhos mais lidas da Europa e, portanto, com uma forte influência cultural (MARNY, 1970; RENARD, 1981).

Deste modo, apresentamos uma análise crítica dessa coleção com a explicitação dos valores que foram ali divulgados sobre a Arqueologia, procurando compará-los com as práticas arqueológicas que lhe foram contemporâneas. Almeja-se, com isso, refletir criticamente sobre os processos de construção de um discurso de massa e como isso pode afetar a percepção a respeito da arqueologia e do patrimônio arqueológico.

2. METODOLOGIA

No que se refere aos pressupostos teórico-metodológicos deste trabalho eles estão fundamentos na proposta da arqueologia crítica de Mark Leone estruturada por Verónica Velásquez, e no programa desenvolvido por Waldomiro Vergueiro e Roberto Elísio dos Santos para uma análise das histórias em quadrinhos.

Com relação ao primeiro, assume-se, aqui, a ideia de que a prática arqueológica deve ser entendida e realizada enquanto uma ação política sobre a sociedade, contribuindo ativamente no processo de emancipação dos grupos subordinados, podendo ser classificada como uma arqueologia que está voltada para a discussão dos simbolismos da ideologia e como ela se manifesta materialmente (VELÁSQUEZ, 2009). No caso específico deste estudo, a cultura material analisada é o próprio quadrinho, que é considerado a partir de seus elementos discursivos icnográficos e textuais. Seguindo os princípios pós-processuais, entende-se que a própria prática arqueológica serviu, historicamente, como ferramenta ideológica de dominação social (vide TRIGGER, 2004); nesse sentido, este trabalho considera que o universo dos quadrinhos foi utilizado como um espaço de veiculação de conteúdos ideológicos sobre a prática arqueológica.

Com relação ao segundo, segundo Viana (2016, p.46): “a análise das histórias em quadrinhos pode ser realizada sob várias formas. Isso depende de algumas escolhas anteriores ao processo analítico, tais como abordagem teórica, opção metodológica, objetivos, disciplina

de formação do analista, entre outras”. Vários autores criaram propostas metodológicas para o estudo do quadrinho; essas abordagens consistem em análises sociais, históricas, documentais, artísticas, semióticas e etc. Tais orientações tem por principal objetivo “fundamentar metodologicamente as pesquisas sobre histórias em quadrinhos no âmbito acadêmico, visando dar maior legitimidade para a área como objeto científico” (VERGUEIRO; SANTOS, 2010, p.196).

Nesse sentido, adotamos como o modelo referencial para o presente trabalho, aquele estruturado por Waldomiro Vergueiro e Roberto Elísio dos Santos (2010), onde o estudo dos quadrinhos é organizado em quatro princípios norteadores (enfoque, foco, método e técnica), que serão aplicados a partir do objetivo do pesquisador. Nosso interesse aqui é a análise da representação simbólica da prática arqueológica presente em Tintin, e essa é uma reflexão onde obrigatoriamente iremos discutir semiótica e que irá englobar construção de discursos. Portanto, segundo essa classificação, iremos trabalhar com um enfoque no produto cultural, tendo por foco a mensagem, adotando o método semiótico e tendo como técnica a análise crítica do discurso.

A Análise do discurso é trabalhada em um contexto atuante de três dimensões: o texto, a prática discursiva e a prática social (FAIRCLOUGH, 2001 apud RESENDE; RAMALHO 2006). O objeto da Análise do Discurso é o discurso, ou seja, ela se interessa por estudar a língua funcionando para a produção de sentidos. Isto permite analisar unidades além da frase, ou seja, o texto como uma composição sistêmica global (ORLANDI, 1999, p.17). Ela surgiu como um estudo de comunicação na segunda metade do séc. XX na França; de inspiração pós-moderna, tinha por finalidade desmascarar propagandas ideológicas embutidas em textos veiculados pela indústria editorial jornalística e/ou pelo estado (BRANDÃO, 2004).

Entretanto, adotaremos para o presente artigo a escola de Análise do Discurso anglo-saxã, que surge na década de 70 também de inspiração pós-moderna, mas com uma forte

influência do materialismo histórico. Diante disso, essa escola compreende que a linguagem não é apenas uma prática discursiva embutida de ideologia, mas que também atua como um instrumento construtor de práticas sociais. A Análise do discurso anglo-saxã, não é algo completamente diferente da francesa, ela só entende que existe um peso maior no entendimento de como esse documento é utilizado (MUSSALIM, 2003). Deste modo, mais do que a análise crítica da estrutura linguística do documento, é preciso dar uma maior valorização ao elemento externo, a sua significância social, ou seja, para quem está sendo divulgado (consumo), por quem, por qual veículo, qual a intenção, quais as implicações e etc.. Nessa perspectiva, Rezende e Ramalho afirmam que:

Seguindo preceitos do Materialismo Histórico, essa filosofia apresenta a enunciação como realidade da linguagem e como estrutura socioideológica, de sorte que prioriza não só a atividade da linguagem, mas também sua relação indissolúvel com seus usuários (REZENDE; RAMALHO, 2006, p. 15)

Nesse contexto, é entendido que todas as práticas discursivas são elementos de poder e elementos construtor da realidade, e precisam ser entendidos dessa forma, e mais ainda, o compromisso da análise crítica do discurso anglo-saxã é desmascarar os modelos de dominação discursiva e de propagação ideológica que muitas vezes não são percebidos, mas estão em operação no cotidiano.

Para a realização da abordagem crítica aqui pretendida, foram estabelecidas duas etapas de análise fundamentadas no trabalho *Análise do Discurso* de Rezende e Ramalho (2006). A primeira delas será a análise externa dos quadrinhos que estamos trabalhando, com reflexões sobre a datação, origem, local de produção, quem produziu, divulgação e etc.. No caso da presente pesquisa está análise funciona no entendimento da contextualização do desenvolvimento da indústria quadrinística, que está presente nos itens *Breve história das Histórias em Quadrinhos* e *Quadrinhos no Brasil e no Mundo*, e na contextualização efetiva da obra que estamos trabalhando e de seu ator, no item *Biografia de Hergè e Tintin*.

A segunda etapa foi composta pela análise interna do conteúdo, que foi produzida no item *Análise dos Quadrinhos*, onde analisamos os álbuns do Tintin a partir de um olhar crítico tanto textual, como imagético, dentro de uma perspectiva quantitativa, a fim de medir a importância da arqueologia num contexto geral da obra e da narrativa dos quadrinhos, e qualitativa com o propósito de entendermos como a arqueologia é significada através ou não de possíveis discursos ideológicos vigentes associados a prática arqueológica.

3. BREVE HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As propostas que estão entre as mais comumente encontradas nas análises históricas sobre o fenômeno dos quadrinhos, particularizam três momentos históricos que estariam diretamente ligados ao processo que desencadearia no início das histórias em quadrinhos: a invenção da imprensa móvel na Europa séc. XV, a massificação dos jornais pós revolução industrial séc. XVIII, e, pôr fim, a criação do personagem *Yellow Kid* séc. XIX (COUPERIE, 1970; MOYA, 1977). Entretanto, diversos autores apontam para o fato desse processo ser mais longo, transcendendo esses “marcos históricos”, buscando correlações entre o discurso dos quadrinhos e representações iconográficas/religiosas na Idade Média, na antiguidade egípcia e mesmo, na pré-história.

Pondera-se, pois, que as primeiras práticas cognitivas do homem, como por exemplo, o ato de desenhar coisas, ou seja, os registros rupestres, estariam associados ao processo de criação dos quadrinhos (GAIARSA, 1977, p.116). Essas teorizações estão sendo produzidas por profissionais da área da Comunicação, faltando, portanto, uma discussão mais profunda sobre o que seriam os Registros Rupestres ou “Arte Rupestre”, como definidos por eles, para aí sim tentarmos entender essa associação tão longínqua. Nota-se que a abordagem que eles dão aos registros rupestres são meramente estéticas, buscando essa associação apenas nos registros que aparecem antropomorfos em alguma cena, como por exemplo uma caça, com o

intuito de denotar uma produção de imagens sequenciais formando uma narrativa a exemplo dos quadrinhos, excluindo, assim, todo um universo de diferentes temáticas dos registros rupestres.

Vincular o discurso do quadrinho as pinturas rupestres é, sobretudo, não entender o valor simbólico, narrativo, cultural, funcional e cronológico desses registros (PROUS, 1991; GASPAR, 2003), como também das representações iconográficas religiosas/estatais na antiguidade egípcia e, claro, dos vitrais das catedrais medievais, instrumentos dogmáticos daquela sociedade. Essa associação só seria possível se entendêssemos os quadrinhos basicamente como uma forma de comunicação não verbal de representação majoritariamente iconográfica, nesse sentido poderíamos recuar a períodos pré-históricos e aceitar qualquer imagem ilustrada enquanto passiva de ser associada aos quadrinhos. Porém, essa seria uma definição extremamente genérica. O próprio objetivo do quadrinho é totalmente diferente dos signos mencionados anteriormente, que se revestem de um caráter mágico-religioso em suas sociedades, enquanto que o quadrinho tem uma função mais mundana vinculada ao entretenimento, ainda que extremamente permeado de ideologia.

Além disso, a própria composição formal das histórias em quadrinhos não pode ser reduzida à uma condição tão básica, pois ela necessariamente assume diversas condicionantes como: a sequência de imagens criando uma estrutura narrativa; a escrita enquanto apoio da comunicação iconográfica; o suporte utilizado para a construção dos signos, que seriam um indicativo de um processo de distribuição mais abrangente, baseado na imprensa/publicação, segundo McCloud (1995) o evento mais significativo da história em quadrinhos; o sistema de consumo capitalista; e, por fim, a industrialização dos jornais que levou a comunicação a outros patamares resultando no jornalismo moderno e consequentemente nas histórias em quadrinhos como produtos da cultura de massas. É, portanto, no meio jornalístico que se

“iniciam” as histórias em quadrinhos, sobretudo, através de desenhos que ilustravam acontecimentos e das imagens satíricas de personagens públicos.

A inclusão das ilustrações nos jornais começa com a crescente solicitação de informações rápidas e fáceis, assim, ela passa a fazer parte do corpo da notícia, pois oferecia uma informação mais ampla do ocorrido (COHEN; KLAWA, 1977). Dentre essas ilustrações manifesta-se a imagem satírica no séc. XIX, que através das caricaturas, charges e cartuns que ridicularizavam figuras públicas da época, antecederam o aparecimento dos quadrinhos nos jornais americanos. Todavia, antes mesmo do boom dos quadrinhos nos jornais americanos, várias histórias ilustradas de caráter satírico eram produzidas em outras partes do mundo como: a literatura em estampa do suíço Rodolphe Topffer em 1827, reconhecido por muitos como o pai das histórias em quadrinhos; as histórias de *Max and Mortiz*, criadas pelo alemão Wilhelm Busch em 1865; e mesmo histórias ilustradas no Brasil, como as de Ângelo Agostini no séc. XIX, entre tantas outras em todo o mundo (BANZATO et al, 2009).

Tal ideia de que o quadrinho, enquanto instrumento acabado, aparece nos Estados Unidos da América, é fruto, sobretudo, da disputa entre poderosos jornais americanos comandados por Joseph Pulitzer (*New York Word*) e William Randolph Hearst (*New York Journal*) no final do séc. XIX, que marcaram época com uma grande profusão de histórias ilustradas (RENARD, 1981). Assim, é no jornal *New York World* que “nasce” a primeira história em quadrinhos com todos os atributos que conhecemos atualmente, feito levado a cabo pelas mãos de Richard Felton Outcault ao criar a série de humor chamada *Down Hogan's Alley*, em 1895, onde o principal personagem é um menino careca e dentuço que utilizava um camisolão. Segundo Moya (1977, p.36), após a instalação da primeira imprensa de cores do jornal, um dos técnicos pediu para colocar a cor amarela no camisolão do menino, por isso ele ficou conhecido como *Yellow Kid*. Naquele momento nascia também o termo, “jornalismo amarelo”, intrínseco a uma imprensa sensacionalista.

3.1 QUADRINHOS NO BRASIL E NO MUNDO

Nos primeiros anos do séc. XX ocorreram algumas transformações em relação à produção dos quadrinhos. Antes eles apareciam apenas nos suplementos dominicais dos jornais, mas em 1907 Bud Fisher cria *Mr. Mutt*, o primeiro *comics* diário (*Daily Strip*) (MOYA, 1977; COUPERIE, 1970). Além disso, foram criadas também outras obras marcantes como: *The Little Nemo*, de Winsor McCay, destacando-se pela qualidade de seu traçado; *Krazy Kat*, de George Herriman, conhecido como o poeta dos quadrinhos; *Bringing up Father* (Pafúncio) de George McManus, que segundo Couperie (1970) foi a primeira história em quadrinho que obteve expressão e popularidade internacional graças ao trabalho dos *Syndicates*, que eram agências recém-criadas de distribuição dos quadrinhos.

De acordo com Couperie (1970, p.47), essas agências estabeleceram uma nova forma de distribuição resultando numa disseminação dos quadrinhos pelo mundo; elas também foram responsáveis por limitar a linguagem e temas dos quadrinhos para que atingissem um público maior, muitas vezes ferindo a liberdade de seus criadores. A hegemonia que o Estados Unidos criou em relação à produção de quadrinhos no mundo foi graças ao trabalho impetuoso de comercialização, serialização e padronização dos *Syndicates* (ALVES, 2003; CÓRIO, 2006, p.57).

As histórias em quadrinhos por muito tempo foram de cunho humorístico, sobretudo, até o final da década de 1920. Onde se iniciou uma nova era no mundo dos *comics*, com a criação do “*Adventure Stripe*” que desencadearia, mais tarde, nos mais diversos quadrinhos de super-heróis. Vale destacar que muitas dessas histórias foram adaptadas de outro tipo de literatura, principalmente de romances como nos casos de Tarzan, obra adaptada do romance de Edgar Rice Burroughs de 1918, e Buck Rogers, da novela *Armageddon 2419 AD* de 1928,

ambos estrearam em 1929 marcando o período de ascensão das histórias em quadrinhos (CHINEN, RAMOS, VERGUEIRO, 2014, p.13).

Neste mesmo período a Europa se encontrava “ultrapassada” em relação aos Estados Unidos, uma vez que segundo Couperie (1970, p.51): “os desenhos infantis, com as silhuetas estilizadas, as composições de cores chapadas, os animais humanizados, os textos colocados sob quadrinho continuavam dominando”; estes elementos “arcaicos” em relação aos quadrinhos americanos só iriam começar a se modificar com Alain Saint-Ogan ao criar em 1925, na França, *Zig e Puce* trazendo consigo elementos como o balão nas conversações, narrativas figuradas e novas composições de páginas, tendo, por isso, dominando o cenário francês até 1929, ano em que Hergé criou o personagem Tintim, foco desta pesquisa (Op. cit.).

A década de 30 marcou os surgimentos de diversos heróis nas mais diferentes temáticas de aventuras nos quadrinhos como: *Buck Rogers* de Philp Nowlan e Dick Calkins, *Dicky Tracy* de Chester Gould, *Flash Gordon*, *Secret Agent X-9* e *Jungle Jim* de Alexander Raymond, tido como o mais celebre criador de todos os tempos. Em 1938 surge, na *Actions Comics*, o Super Homem, criação de Jerry Segal, além de outros tantos heróis como Batman e Capitão América (MARNY, 1970).

Durante o período da Segunda Guerra mundial os heróis dos *comics* também estavam na linha de frente combatendo os inimigos e foi nesse momento que os quadrinhos de super-heróis atingiram seu apogeu de vendas por exemplar (SMEES, 2009 apud FILHO, 2009). Com o fim da guerra e seus problemas consequentes, houve uma queda significativa na produção das histórias em quadrinhos. O autor Couperie (1970, p. 93) comenta que desde 1946 fica visível um declínio onde “as histórias humorísticas não são mais tão divertidas e as de aventuras parecem ter pedido seu espírito”.

O principal nome dessa empreitada contra os *comics* foi o do psiquiatra Frederic Wertham, que “depois de ter fracassado no intento de criar uma lei proibindo a distribuição e a venda de revistas em quadrinhos no Estado de Nova York, publicou o livro *Seduction of the Innocent*” (1954), onde vinculava a questão da delinquência juvenil à leitura dos quadrinhos (SANTOS; VERGUEIRO, 2010, p. 185). Com isso e a pressão por parte da sociedade, os quadrinhos sofreram sua maior censura pelos *syndicates*. Alvaro de Moya destaca que “a parte industrial, financeira, editorial dos *comics* fraquejou diante de tamanha campanha e chegaram a um meio termo: um código, tal como aquele que fora feito havia muito tempo em Hollywood e debilitara o cinema...” (MOYA, 1977, pág.72), deixando as histórias em quadrinhos fracas e cada vez mais impopulares.

Desta forma, os quadrinhos e seus autores sofreram drasticamente com essa fase que se alastrou até meados dos anos 50, quando se inicia uma renovação em caráter estrutural das suas histórias, apresentando as ânsias, dificuldades e perturbações do homem moderno (*comics underground*), fazendo com que eles se reconheçam nas histórias. Esta renovação se inicia com o desenhista Walt Kelly, que cria em 1949 o personagem *Pogo*, trazendo consigo uma nova roupagem aos quadrinhos ao abordar questões sócias, morais e políticas. A estabilização desta reestruturação veio com Charles Shulz ao criar *Peanuts* em 1950, série que obteve um sucesso tão grande que foi considerada a tira diária mais vista nos Estados Unidos (MOYA, 1977).

Ao tratar de problemas que eram reais, diferentes das invasões alienígenas nas histórias de super-heróis, Kelly e Shulz desenvolveram uma etapa de intelectualização dos quadrinhos. Outro fator importante para o fortalecimento dos quadrinhos foram os primeiros estudos de comunicação de massa com abordagem nas suas histórias, levando os intelectuais das mais diversas áreas atuarem de maneira direta para valorização dos mesmos.

A Europa que ficou por algum tempo atrasada na produção de quadrinhos em relação aos Estados Unidos, começa a reagir com os personagens já citados anteriormente (*Zig e Puce*, *Tintin*), porém o ano de 1936 é apontado por Alvaro de Moya como o mais fértil para a Europa devido o “surgimento da distribuidora *Opera Mundi*, da historieta *Professor Nimbus de Daix* e da revista *I’ Avventuroso* que desempenhou na Itália o mesmo papel que *Journal* de Mickey e Robinson na França” (MOYA, 1977, p.84). Desse momento em diante a Europa foi se desenvolvendo na elaboração de quadrinhos, tendo em 1959 inaugurado, na França, a revista *Pilote*, na qual surge o mundialmente aclamado personagem *Asterix* de Goscinny e Uderzo.

Da mesma forma como aconteceu nos Estados Unidos os quadrinhos europeus, como elucida Alves (2006, p.12), passaram a ser valorizados devido a atuação de intelectuais da época como o escritor Francis Lacassin e o cineasta Alain Resnais, além, claro, dos estudos de comunicação em Massa que começam a ser desenvolvidos na década de 1960, mesma década da fundação do *Club des Bandes Dessinées*, a primeira revista especializada em quadrinho (MOYA, 1977).

Com os quadrinhos já celebrados enquanto arte e literatura em diversas partes do globo, puderam se desenvolver ainda mais. As últimas décadas do séc. XX marcaram outra renovação dos *comics* no Estados Unidos; os quadrinhos a partir da década da 70 passam a ser produzidos com o intuito de atingir o público adulto, com temas e histórias mais violentas e com uma atenção maior aos roteiros. Esse período também marcou o *boom* dos mangás japoneses, com uma estética totalmente diferente dos quadrinhos habituais, virando febre em todo mundo (ALVES, 2003). Por fim, já no séc. XXI, se inicia a geração dos quadrinhos em hipermídia, ou seja, com conteúdo acessado e lido através de meio digital. Batizados por Edgar Franco como “HqTrônicas”, esses quadrinhos são produzidos com recursos eletrônicos

como animação, alguns com efeitos sonoros, tridimensionalidade (3D), diagramações mais dinâmicas, além dos elementos padrões de uma história em quadrinhos (FRANCO, 2013).

3.1.1 QUADRINHOS NO BRASIL

O Brasil possui uma larga tradição de revistas de histórias em quadrinhos, tendo como pioneira a revista Tico-Tico lançada em outubro de 1905 pelo jornalista Luís Bartolomeu de Souza e Silva. A primeira publicação da revista foi uma produção americana, “*Buster Brown*” de Richard Felton O’Connell com o título de “Chiquinho” (MOYA; OLIVEIRA, 1977, p. 202). No entanto antes mesmo da criação do Tico-Tico o Brasil já tinha produzido algumas histórias ilustradas, que foram elaboradas ainda na metade do século XIX pelo português Henrique Fleuiss que criou o personagem “Dr. Semana”, na Revista da Semana, em 1860; e pelo Ítalo-brasileiro Ângelo Agostini que dentre as suas obras a que mais se destaca é *As Aventuras de Nhô Quim*, publicada na Revista Vida Fluminense, em 1869, e tida por alguns estudiosos como a primeira *Graphic Novel*, pois já naquela época, segundo Maria Cristina Merlo, “apresentava todas as características dos quadrinhos, só que 20 anos antes da aparição do Menino Amarelo” (CAGNIN; MERLO, 2003, p.3).

O Tico-Tico marcou época publicando várias histórias em quadrinhos, inicialmente produções europeias e norte-americanas e, depois nacionais, oferecendo, também, diversos outros tipos de entretenimentos culturais e educacionais em suas páginas. Para Vergueiro e Santos:

A revista O Tico-Tico é um marco na indústria editorial brasileira, sendo a mais longeva publicação periódica dirigida à infância no País, editada por 56 anos. Foi também a primeira revista a trazer regularmente histórias em quadrinhos, em uma época em que a linguagem gráfica sequencial começava a dar seus primeiros passos, enfrentando pressões de todos os tipos, principalmente quanto a seus méritos educacionais (SANTOS; VERGUEIRO, 2008, p. 24).

A revista dominou o cenário nacional durante décadas, porém começou a sofrer com a concorrência dos *comics* americanos que adentravam no Brasil, principalmente, a partir da década de 1930, e também com a criação de novas revistas que traziam consigo os avanços estilísticos que os quadrinhos tinham passado, uma vez que o Tico-Tico continuava com o mesmo modelo desde sua criação. Para Merlo, “com o surgimento de outras publicações e novos gêneros, a revista começou a ficar menos atraente devido à comparação com os gibis ilustradíssimos” (2003, p.7). Outra revista de bastante sucesso foi a Gibi, que foi “lançada em 12 de abril de 1939, e sua imensa popularidade nas décadas seguintes fez com que, no Brasil, o termo gibi passasse a ser utilizado, até a atualidade, como sinônimo de qualquer revista em quadrinhos, nacional ou estrangeira” (SILVA, 1976, p. 51-52 apud BONIFACIO, 2005).

No ano de 1934 é lançado o “Suplemento Juvenil” pelo jornalista Adolfo Aizen; é a partir deste momento que as histórias em quadrinhos no Brasil passariam por uma renovação. Sendo produzida no Brasil, mas segundo os moldes norte-americanos, o “Suplemento Juvenil” segundo Moya e Oliveira (1977), apostou nos *comics* de aventura que já eram febre nos Estados Unidos: *Flash Gordon*, *Dick Tracy*, *Mandrake*, *Príncipe Valente*, *Tarzan*, *Jim das Selvas* entre outros. Logo a revista passou fazer um grande sucesso e acabou abrindo espaço para essa nova fase dos quadrinhos no Brasil com a criação de tantas outras revistas de histórias em quadrinhos, porém contribuindo para o declínio de popularidade do Tico-Tico (SANTOS; VERGUEIRO, 2008, p. 32).

Dentre as revistas em quadrinhos que foram criadas a partir do Suplemento Juvenil e obtiveram bastante sucesso estão: Revista O Globo e Gazeta Juvenil, produzidas nos mesmos moldes do Suplemento, e em 1945 Adolfo Aizen “tendo transferido o “velho” Suplemento que se findou, iniciou a Editora Brazil-América” (MOYA; OLIVEIRA, 1977, p. 210). Neste período começaram a ser criadas revistas e personagens de caráter mais nacional como Sesinho, Guri, Lobinho, O Jornalzinho, Vida Juvenil, Biriba, O Pererê de Ziraldo e pouco

depois a Turma da Mônica, de Mauricio de Souza, maior sucesso de tiragem no Brasil (Op. cit.).

Segundo Chinen, Ramos e Vergueiro (2014) o Brasil possui uma certa tradição de quadrinização de obras literária como nos Estados Unidos; foi a partir do final da década de 30 que obras já aclamadas entre o grande público como: O Guarani, Iracema e Ubirajara de José de Alencar, O Ateneu de Raul Pompeia, obras de Jorge Amado, Luís Fernando Veríssimo, José Lins Rego, dentro outros autores, passaram a ser ilustradas nos moldes dos quadrinhos. Um dos iniciadores desse processo foi Adolfo Aizen através da Editora Brazil-América. Antes de ser apenas uma estratégia comercial de utilizar obras que haviam caído no gosto da população, era “parte essencial de uma estratégia corporativa para combater o preconceito contra as histórias em quadrinhos e fomentar a leitura de quadrinhos no país, desta forma colaborando indiretamente para ampliar o seu público consumidor” (CHINEN; RAMOS; VERGUEIRO, 2014, p.19).

3.2 BIOGRAFIA DE HERGÈ E TINTIN

O autor de uma das mais celebres histórias em quadrinhos mundiais, George Prosper Remi, mais conhecido por Hergè, soube produzir de maneira cativante em sua obra mais conhecida (As Aventuras do Tintim), aspectos que segundo Vergueiro (2014), penetraram e suscitaram um fascínio na cabeça de seus leitores, sobretudo na Europa. Esse sucesso que a obra de Hergè causou é, para Marny (1970, p.85), fruto de um universo de aventuras exóticas que impacta da criança ao adulto, devido, principalmente, à realidade exposta em seu traçado e sua liberdade narrativa.

Desde sua infância, Hergè produzia desenhos e pequenas historietas; na adolescência ele iniciou sua carreira como ilustrador na Federação de Escoteiros Católicos da Bélgica, tendo lançado seu primeiro personagem na revista *Le boy-scout*, o escolteiro *Totor C. P. des*

Hannetons, em 1926. Nesta fase de sua vida, Hergè teve a possibilidade de viajar para diversos países, fato que viria a fazer parte de suas “aventuras futuras” nos quadrinhos. No mesmo período que Hergè lançou seu primeiro personagem (*Totor*), já era colaborador do Jornal Católico *Le XXe Siècle*, onde, a partir de 1928, com a implantação de um suplemento juvenil (*Le Petit Vingtième*), passou a ilustrar histórias de outros autores (MARNY, 1970; VERGUEIRO, 2014).

Foi no ano de 1929, em Bruxelas, que Hergè lançou *As Aventuras de Tintim* com título *Tintin au pays des soviets* no *Le Petit Vingtième*, fato que viria a modificar estruturalmente toda uma tradição de histórias em quadrinhos europeia que, até então, era dominada pela técnica da seção longitudinal do quadro com o texto ocupando a porção inferior, e o conteúdo imagético, a porção superior, apresentando a novidade do uso do balão de conversação, que já havia se iniciado em Zig e Puce (RENARD, 1981). Segundo Renard (1981, p.38), o álbum inaugural de Tintin apresentava um conteúdo deveras anticomunista, e tinha como principal característica, a utilização de traços realistas em seus desenhos, vertente que mais tarde viria a ser utilizada por outros autores. Neste momento, nascia um personagem totalmente novo na Europa, longe de ser associado aos tradicionais personagens de tons mais cômicos e satíricos, como também dos futuros heróis americanos (Op.cit).

Tintin é um jovem de 15 anos que está sempre acompanhado de seu cão Milou; a ele foi dada a função de repórter devido ao potencial atrelado à essa atividade. Nas palavras do próprio Hergè:

[...] simplesmente queria dar à minha personagem o maior realismo possível... Nessa época o repórter era uma pessoa excepcional, por ser rara; estava no lugar mais avançado do jornalismo, isto é, da aventura. Eis por que se poderia tornar sem dificuldades num herói (MARNY, 1970, p.90).

A aventura é a principal arma de Hergè em suas histórias, seja numa viagem para resolver um crime na União Soviética ou em uma sociedade Inca perdida, ele consegue fixar a

atenção de seus leitores, principalmente, segundo Renard (1981) e Vergueiro (2014), devido ao seu traçado que, apesar de caricatural, apresenta características bem realistas na movimentação dos personagens, na ilustração de prédios, objetos, carros e ambientes. Desse modo, o caráter realista em sua obra, foi substancial para uma renovação no modo de fazer quadrinho europeu (COUPERIE, 1970), mas que segundo o próprio Hergè exigia uma espécie de estudo prévio:

Veja este cargueiro, com as escadas e os corredores. Corresponde exatamente à realidade, visto que fui visita-lo à Suécia” – “Os templos incas também me deram muito trabalho, até que encontrei um livro de Wiener do fim do século passado. Para as cores, inspirei-me numa série de estampas que aparecem no Geographic Magazine (MARNY, 1970 p. 97 e 98).

Outra forte característica para o sucesso do álbum é a relação que Tintim estabelece com os diversos personagens que vão aparecendo ao decorrer de suas aventuras, como o Capitão Haddock, os Dupont e Dupond, Tchang, Rastapopoulos e etc. Elemento esse que engrandeceu ainda mais as suas histórias, trazendo personagens dos mais diferentes tipos, que por vezes assumiam o lugar de protagonismo com seus anseios totalmente divergentes do próprio Tintin (MARNY, 1970; VERGUEIRO, 2014).

As Aventuras de Tintin foram publicadas pela *Le Petit Vingtième* de 1929 a 1940 e, nesta época, segundo Renard (1981), as publicações de Hergè versavam sobre problemas políticos e sociais em determinadas partes do mundo que se mostravam distantes e mesmo exóticas à sociedade europeia (regime bolchevique Russo, colônia Belga do Congo, a Sociedade Americana, os traficantes do médio-oriente, a invasão Japonesa na China, os Índios da América do Norte e os Regimes Militares da América do Sul). Porém, durante a ocupação da Bélgica pela Alemanha, no período da Segunda Guerra Mundial, Hergè foi proibido de continuar exercendo sua atividade com o viés político característico de suas histórias, o que teria gerado uma mudança significativa no conteúdo narrativo de seus álbuns que, teriam

passado a basear-se “[...] nas ocorrências estranhas, na aventura exótica e na caça ao tesouro” (RENARD, 1981, p.63).

É sabido que durante a ocupação alemã, os *comics* americanos estavam proibidos de entrar na Europa, todavia mesmo com o fim da guerra essa política não só foi mantida, mas estendida. Assim, de acordo com Renard (1981) diante do “medo” da avalanche dos super-heróis americanos que poderiam concorrer com as bandas desenhadas europeias, foram criadas situações praticas para o desenvolvimento de quadrinhos estritamente europeus. Fruto disto foi a criação de escolas de quadrinhos europeias (Escola de Charleroi e o Journal de Spirou, em Bruxelas; e o Journal de Tintin, Pif e Pilote na França) (RENARD, 1981). De acordo com Vergueiro (2014) e Renard (1981), o Journal de Tintin foi criado em 1946 na Bélgica, tendo sido fundado dois anos depois também na França; a partir daí surge a Escola de Bruxelas, que em essência tem como principal característica a valorização de uma fidelidade ao real, seguindo o estilo inicialmente proposto por Hergè.

Como mencionado anteriormente, uma das principais características da obra de Hergè, e que marcou época modificando estruturalmente um padrão histórico de quadrinhos na Europa, é o realismo presente em suas ilustrações (RENARD, 1981). Deste modo, é notória a qualidade de seu traçado nos símbolos arqueológicos representados no enredo de suas histórias.

Para ilustrar os elementos artísticos e arquitetônicos de uma tumba egípcia no álbum *Os Charutos do Faraó*, Hergè se inspirou em alguns trabalhos do egiptólogo belga Jean-Francois-Désiré Capart¹. Assim, podemos perceber algumas características marcantes do cânone artístico egípcio como: a anatomia dos corpos, a lei da frontalidade, a proporção e perspectiva, e o balanço e espaço (FLAMARION, 1982; GOMBRICH, 2002). Já na capa do álbum, a ilustração do faraó está de acordo com as características anatômicas da arte egípcia,

¹ <http://en.tintin.com/albums/show/id/28/page/0/0/cigars-of-the-pharaoh>

logo a cabeça é desenhada de perfil, no entanto os olhos, a sobrancelha e a boca são representadas frontalmente, como também o ombro e o tórax; e os pés, joelhos, coxas e cotovelos de perfil. Na página 7 do álbum (Fig.1), é ilustrada uma provável cena de batalha na tumba, essas cenas tinham por finalidade demonstrar as glórias do reinado de tal faraó. Existe uma particularidade relacionada ao balanço e espaço nas pinturas egípcias que Hergè inclui no quadrinho; dessa forma, podemos observar nessa imagem que não existem espaços vazios, pois a pintura egípcia é feita para que haja justamente um balanceamento onde um espaço não distorce do outro; os hieróglifos, por exemplo, ajudam a complementar alguns espaços vazios para não quebrar o ritmo que foi criado.²

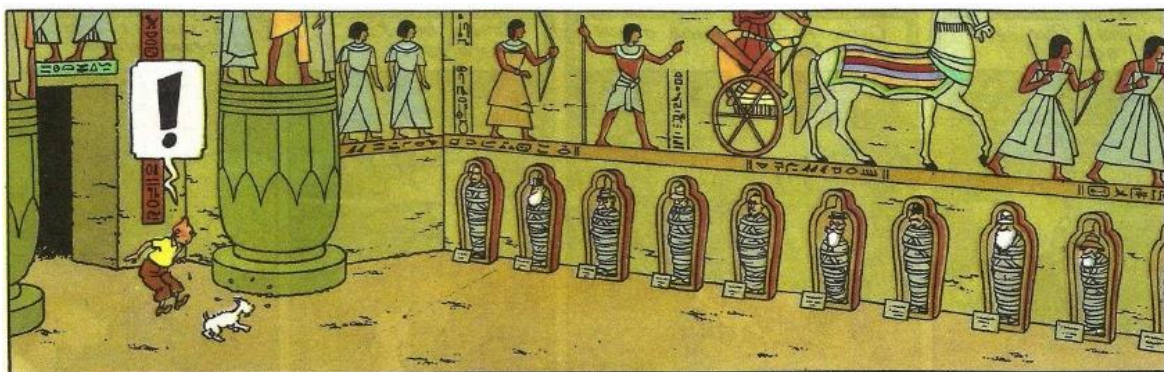


Figura 1 – Representação artística de uma Tumba Egípcia (Pág.7).

Percebe-se, nesse contexto, que Hergè incluiu o realismo já aclamado de suas obras para fazer parte do “universo arqueológico” na narrativa desse álbum, para isso ele se utilizou de um “estudo prévio” numa publicação arqueológica. Todavia, tal característica não ficou contida apenas no álbum *Os Charutos do Faraó*, para a composição de uma “arqueologia realista” em outros álbuns, Hergè realizou pesquisas com base em diferentes referenciais.

Assim, para a criação do artefato que seria o cerne do enredo do álbum *O Ídolo Roubado*, Hergè utiliza como modelo, uma peça arqueológica do Museu Real de Arte e História de Bruxelas³ que ele por ventura reparou numa visita. Da mesma forma, para a composição paisagística do álbum *O Templo do Sol*, Hergè toma como referência, tanto,

² Comunicação Pessoal de José Roberto Pellini, em 2016.

³ <http://en.tintin.com/albums/show/id/30/page/0/0/the-broken-ear>

ilustrações de livros do explorador oitocentista Charles Wiener, como informações da revista *National Geographic*. Para a produção desse mesmo álbum, outras referências arqueológicas podem ser indicadas como fruto de pesquisas e visitas a museus, como por exemplo, peças cerâmicas e máscaras mortuárias.⁴

Neste sentido, o realismo apregoado para arqueologia nos álbuns *As Aventuras de Tintin*, está diretamente ligado ao capital cultural que Hergè acumulara através das suas frequentes visitas a museus, leitura de livros e documentos escritos por arqueólogos, como também de revistas especializadas; fazendo dele um consumidor das explorações arqueológicas da época, assim como seu público será de suas histórias.

4. ANÁLISE DOS QUADRINHOS

A coletânea de “As Aventuras de Tintin”, é composta por um total de 24 álbuns que foram publicados entre 1929 e 1986; dentre esses, pelo menos 8 apresentam alguma relação com a prática e/ou sítios arqueológicos em seu enredo, que analisaremos a partir de uma metodologia voltada para uma análise tanto quantitativa, quanto qualitativa, com base na análise crítica do discurso; são eles: *Os Charutos do Faraó* (1934), *O Ídolo Roubado* (1937), *O Segredo de Licorne* (1943), *O Tesouro de Rackham*, *O Terrível* (1944), *As Sete Bolas de Cristal* (1948), *O Templo do Sol* (1949), *Voo 714 para Sidney* (1968) e *Tintim e os Pícaros* (1976).

É certo que o conteúdo arqueológico explorado nesses álbuns se dá em diferentes magnitudes, indo desde um domínio maior de seu enredo narrativo, até uma simples menção passageira. Seja como for, em cada situação explorada, nos deparamos com sítios e artefatos arqueológicos, além de perspectivas sobre a natureza da prática arqueológica, bem como de um estereótipo que marcaria o profissional a ela associada. Nessa conjuntura, optamos por um modelo de construção, onde foram abordadas primeiramente, as questões relacionadas ao

⁴ <http://en.tintin.com/albums/show/id/38/page/0/0/prisoners-of-the-sun>

motivo provável do uso da arqueologia no discurso quadrinístico, seguida de uma discussão sobre as implicações reais vigentes do arquétipo do arqueólogo e de sua prática apresentados em Tintin.

Sob o ponto de vista quantitativo, a primeira coisa que nos chama a atenção é a importância referencial que a arqueologia assume na produção de Hergê, ou seja, cerca de 33% do foco temático das narrativas realizam algum diálogo com esse tema. Mas ainda, e agora passando a uma reflexão qualitativa, em 5 dos álbuns mencionados, o tema da arqueologia ocupa um lugar de destaque, tendo sido escolhido para estampar as suas capas em *Os Charutos do Faraó* (Fig.2), *O Ídolo Roubado* (Fig.3), *O Templo do Sol* (Fig.4), *Voo 714 para Sidney* (Fig.5) e *Tintin e os Pícaros* (Fig.6).



Figura 2 – Capa, Os Charutos do Faraó

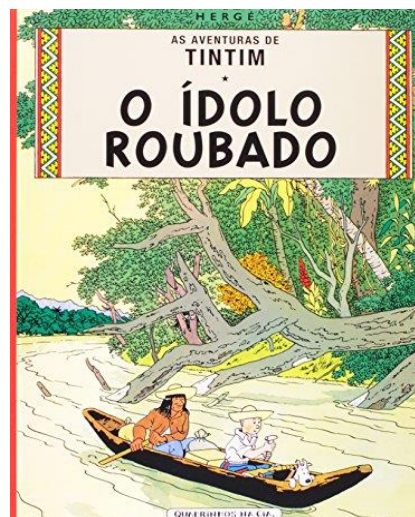


Figura 3 – Capa, O Ídolo Roubado

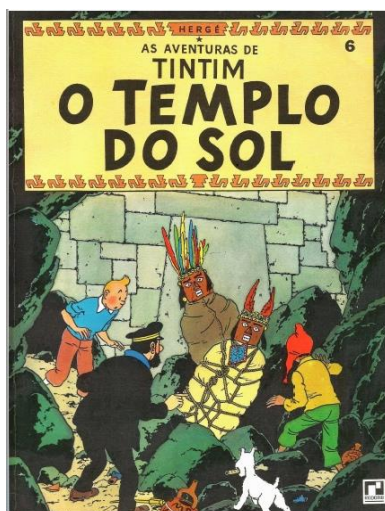


Figura 4 – Capa, O Templo do Sol

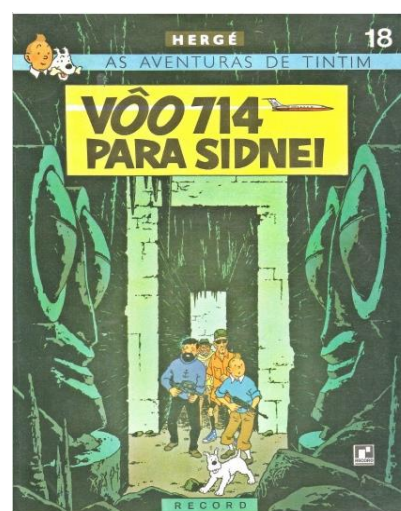


Figura 5 – Capa, Voo 714 para Sidney

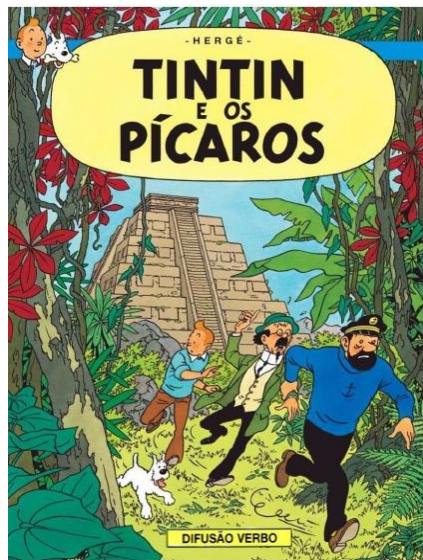


Figura 6 – Capa, Tintin e os Pícaros

A utilização da arqueologia para compor o enredo desses álbuns, parece indicar um interesse que ela vinha assumindo na vida dos cidadãos europeus comuns desde o final do séc. XIX. Assim, Hergé se utiliza da arqueologia como atrativo para vendas de suas histórias, dado que essa população vinha acompanhando nos jornais e revistas de grande circulação as chamadas “grandes descobertas” a exemplo: de Machu Pichu, em 1911, por Hiram Bingham; da Tumba de Tutancâmon, em 1922, por Howard Carter; e das escavações em Ur, na década de 1920, por Leonard Woolley.

Nesse sentido, a escolha de Hergé revela tanto o seu deslumbramento enquanto consumidor dessas notícias pela grande imprensa, quanto a sua percepção de que tal conjuntura era extremamente atraente a seu público leitor. Assim, ele emprega esses símbolos comumente propagandeados sabendo que esta remetendo a outras comunicações, utilizando-os como um elemento de intertextualidade⁵, intervisualidade⁶ e marketing.

⁵ Intertextualidade é um conceito muito aplicado na atualidade para fazer referência aos textos que estabelecem uma espécie de diálogo entre si de forma intencional ou não intencional. Fonte: http://www.revistaicarahy.uff.br/revista/html/numeros/6/dlingua/ANTONIO_CARLOS.pdf

⁶ O conceito de intervisualidade, que advém do conceito de intertextualidade, faz referência à interligação de imagens que se tangenciam e dialogam entre si. Fonte: https://editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV073_MD1_SA12_ID1666_06092017181909.pdf

Essa importância da referência arqueológica em algumas capas das *Aventuras de Tintin* parece, no entanto, esvanecer quando realizarmos uma análise quantitativa de sua efetiva representatividade no conteúdo narrativo desses mesmos álbuns. Desse modo, em *Os Charutos do Faraó*, *O Templo do Sol*, *Voo 714 para Sidney* e *Tintim e os Pícaros* o tema da arqueologia aparece efetivamente de forma pontual e transitória em seus enredos. No primeiro álbum, das suas 62 páginas, apenas 3 dedicam alguma menção ao tema, o que corresponde apenas a 4,83% do conteúdo narrativo; no segundo álbum, das 62 páginas que o compõem, somente 10 incluem menções à elementos vinculados à prática arqueológica, o que compreende a 16,12% da totalidade do enredo, sendo esse o que dedica um maior conteúdo interno narrativo associado ao tema; no terceiro, de um total de 65 páginas, o tema da arqueologia abrange tão somente a 7,69% da narrativa interna; e, no quarto, das 62 páginas, apenas em 2 o tema é envolvido na trama narrativa, o que equivale exclusivamente a 3,22% do conteúdo narrativo. No caso do álbum *O Ídolo Roubado*, a imagem presente na capa nos parece estar mais relacionada à uma prática etnoarqueológica, por se tratar, no contexto do enredo, de uma procura por um ídolo produzido por uma sociedade viva; nesse álbum, há apenas 4,83% de conteúdo interno narrativo voltado para o tema da arqueologia, de um total de 62 páginas.

Vale ressaltar, que são justamente as poucas imagens de natureza arqueológica que compõe o conteúdo interno desses álbuns, que estão destacadas em suas capas, ou seja, ficando evidente uma disparidade entre a utilização efetiva do discurso arqueológico na capa como um convite para o leitor, e sua subutilização na trama narrativa desenvolvida em seu interior, fazendo-nos crer que estamos diante de uma exploração mercadológica dessa temática. Nesse sentido, o sucesso de tiragens dos álbuns na Europa indicados por Marny (1970) e Santos (2016), mencionado anteriormente, poderia ser, em parte, atribuída ao poder exótico e aventureiro atribuído à Arqueologia.

No que se refere à representação da prática arqueológica em si, é possível discernir que Hergè emprega uma construção arquetípica, tanto para o indivíduo que a pratica quanto para a natureza de seus objetos de pesquisa. Considerando os 8 álbuns analisados, a figura especializada do arqueólogo é representada em *O Ídolo Roubado* e, de forma mais detalhada em *Os Charutos do Faraó* e *As Sete Bolas de Cristal*. Nesse primeiro álbum, Tintin se depara, em meio a selva amazônica, com a figura do explorador Ridgewell, que vive entre os grupos nativos; no segundo, durante uma viagem para o Egito, Tintin se associa ao arqueólogo Armando Siclone em sua busca pela cobiçada tumba do faraó “Kih-Oskh”, onde ele acaba esbarrando com os “restos” mumificados de outros pesquisadores que haviam desaparecido anteriormente nessa mesma busca; e, no terceiro álbum, sete arqueólogos participam de uma expedição nos territórios da Bolívia e do Peru, onde acabam encontrando e explorando uma tumba Inca.

Curiosamente, diferentemente do estereótipo “Indiana Jones” que se fortaleceu de forma visual muito evidente atualmente, os arqueólogos em *As Aventuras de Tintin*, não apresentam uma homogeneidade em termos de equipamentos indumentários; ainda que muitos se utilizem de chapéus, o modelo da roupa de explorador não está sendo reforçado de forma específica. Entretanto, podemos perscrutar outras discussões a respeito dessa figura que é apresentada.

Nesse sentido, tentando elaborar uma ideia a respeito do estereótipo manifesto na figura desse profissional associado à Arqueologia, construímos uma tabela referencial onde são apontados, além do álbum de procedência, o nome do arqueólogo, sua possível nacionalidade, a questão do gênero e, por fim, sua idade provável (Tabela 1).

Tabela 1: Representação do arqueólogo nos álbuns em Tintin.

Álbum	Nome do Arqueólogo	Nacionalidade provável	Gênero	Idade provável
Os Charutos do Faraó	Armando Siclone	Italiano	Masc.	Meia idade
Os Charutos do Faraó	Carnawal	Inglês	Masc.	Meia idade
Os Charutos do Faraó	E. P. Jacobini	Italiano	Masc.	Jovem
Os Charutos do Faraó	I. E. Roghliff	Francês/Belga	Masc.	Idoso
Os Charutos do Faraó	Grossgrab	---	Masc.	Meia idade
Os Charutos do Faraó	Gonzalezi	Espanhol/Italiano	Masc.	Meia idade
As Sete Bolas de Cristal	Bergamotte	Italiano	Masc.	Jovem
As Sete Bolas de Cristal	Clairmont	Francês/Belga	Masc.	Jovem
As Sete Bolas de Cristal	Sanders-Hardmuth	Inglês	Masc.	Jovem
As Sete Bolas de Cristal	Cantonneau	Francês/Belga	Masc.	Meia idade
As Sete Bolas de Cristal	Marc Charlet	Francês/Belga	Masc.	Jovem
As Sete Bolas de Cristal	Laubepin	Francês/Belga	Masc.	Meia idade
As Sete Bolas de Cristal	Hornet	Inglês	Masc.	Meia idade
O Ídolo Roubado	Ridgewell	Inglês	Masc.	Meia idade ⁷

Tabela 1: Representação do arqueólogo nos álbuns de Tintin.

A relevância que demos à procedência desses indivíduos baseadas em seus nomes, é um elemento que consideramos extremamente importante, visto que suas origens prováveis nos parecem apontar para uma conduta claramente vinculada a uma postura colonialista. Primeiramente, todos arqueólogos apresentados nesses álbuns são brancos, existindo uma factível indução para uma arqueologia praticada pelo “ocidente”, excluindo orientais,

⁷ Jovem: 18 – 65 anos; Meia idade: 66 – 79 anos; Idoso: 80 – 99. Fonte: <http://mpc.am.gov.br/?p=13962>

africanos e latino-americanos dessa realidade. Além disso, fica evidente um entendimento arquetípico da arqueologia como um universo exclusivamente masculino, exercido por homens jovens e/ou de meia idade. Subsequentemente, todos países aos quais vinculamos aos nomes dos arqueólogos mencionados são europeus, com destaque para Estados Nacionais com possessões coloniais como a França/Bélgica (5 menções), Inglaterra (4 menções) e a Itália (4 menções), refletindo, de certo modo, uma ação colonialista que foi praticada por esses países.

Mas o caráter colonialista/imperialista da arqueologia expressa em Tintin não se resume aos nomes próprios dos arqueólogos incluídos nas aventuras; ele transparece, também, de forma mais óbvia, em situações relacionadas à posse dos diferentes artefatos arqueológicos ali representados. Isso pode ser visto principalmente em 3 álbuns: *O Ídolo Roubado*, *As Sete Bolas de Cristal* e *O Tempo do Sol*. Nesse primeiro, é apresentado um museu europeu com um amplo acervo artefactual proveniente de culturas “exóticas” como a dos grupos indígenas norte e sul-americanos, e das nações africanas (Fig.7), representando o padrão colonialista que marcou, e ainda marca, esse tipo de instituição patrimonial européia que, segundo Trigger: “exprimiam a convicção de sua própria superioridade étnica depositando coleções de arqueologia e etnologia...” dos povos colonizados (2004, p. 124).



Figura 7 – Museu Etnográfico. (Pág.1)

Já, no álbum *As Sete Bolas de Cristal*, é narrada a história de sete arqueólogos europeus que ao fazerem uma expedição no Peru e na Bolívia encontram um túmulo Inca, de onde retiram a múmia do rei Inca “Raspar Capac” levando-a para Europa. Em vista disso, eles são “amaldiçoados” em uma letargia por terem violado tal túmulo. Na continuação desse álbum, em “*O Templo do Sol*”, Tintin viaja para a mesma região percorrida por essa expedição, à procura de seu amigo Professor Girassol, que tinha sido sequestrado por uma sociedade Inca perdida, por ter usado involuntariamente um bracelete da múmia *Raspar Capac* que foi levada para Europa.

No transcorrer da história, Tintin encontra essa sociedade Inca, salva seu amigo e pede para o Rei Inca retirar a maldição dos 7 arqueólogos (Fig.8), justificando a prática desses arqueólogos como sendo uma boa ação voltada para a divulgação mundial da grandeza da cultura Inca. Porém, ao analisarmos o álbum *As Sete Bolas de Cristal*, a múmia Inca não está sendo levada efetivamente para um museu, mas sim para uma coleção particular (Fig.9), fato que é recorrente nos álbuns, ou seja, a presença de coleções particulares consideradas como locais adequados à manutenção do patrimônio arqueológico.



Figura 8 – Discussão de Tintin com rei Inca. (Pág.60)

Em verdade fica explícita a relação que esses espaços possuem com os antigos gabinetes de curiosidades (Fig.10) que serviram, entre os séculos XIV-XIX, como locais de exposição e escritórios de trabalho para os antiquários (vide TRIGGER, 2004). Reforçando

essa ideia, em um segundo trecho desse mesmo álbum, um dos arqueólogos amaldiçoados é representado em seu escritório que está repleto de artefatos africanos e mesoamericanos.



Figura 9 – Múmia do Rei inca exposta numa coleção particular. (Pág.30)



Figura 10 – Gabinetes de curiosidade em “As Sete Bolas de Cristal”. (Pág.21).

Talvez, o exemplo mais claro dessa conduta fique por conta do álbum *O Segredo de Licorne*, onde é apresentada uma coleção particular de diferentes artefatos montada por 2 antiquaristas, que justificam esse ofício como a busca por objetos antigos e de valor econômico. No álbum sequencial, *O Tesouro de Rackham*, onde se conclui a história, Tintin se envolve na recuperação de artefatos valiosos de uma antiga embarcação naufragada, mas apesar de suas buscas subaquáticas pelo tesouro, nada é encontrado; o herói, no entanto, não retorna de mãos vazias do sítio subaquático, recuperando outros artefatos que julgou valiosos,

como uma cruz incrustada com jóias, e uma espada, elementos simbólicos relacionados ao tesouro e à atividade aventureira (Fig.11). A conclusão da aventura se dá com a identificação do tesouro e a montagem de um novo espaço antiquário, desta vez na propriedade de seu amigo o Capitão Haddock (Fig.12).



Figura 11 – Objetos de valor estético (Pág.107)

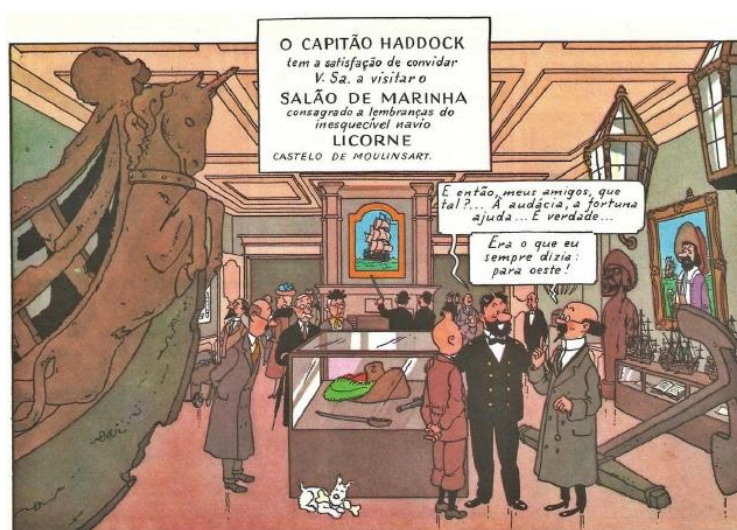


Figura 12 – Coleção privada (Pág. 128)

Dessa maneira, o discurso presente nos álbuns do Hergê, reflete um arquétipo colonialista do arqueólogo e de sua prática, uma vez que os procedimentos expostos nessas histórias se baseiam em uma conduta historicamente marcada da arqueologia de perspectiva eurocêntrica e voltada para a coleta e apropriação de objetos de culturas de locais exóticos dominados pela ação colonialista dos países europeus (LEMOS, 2011; TRIGGER, 2004).

De um modo geral, a arqueologia exposta em Tintin pode ser classificada como a estando fundamentada em uma prática antiquarista. Isso pode ser observado no destaque que

ele dá para sítios arqueológicos caracterizados por alguma monumentalidade, em geral grandes edificações de pedra. Podemos identificar nas explanações do egiptólogo Armando Siclone em *Os Charutos do Faraó*, que a arqueologia é caracterizada como um campo de concorrência e não de colaboração, onde todos estão em busca da descoberta mais virtuosa, aquilo que o colocará na história. Assim, não existe uma preocupação com o processo histórico, isto é, com a representatividade dessa cultura material em termos informativos, mas com o fato histórico, ou seja, com a descoberta “mais importante”, mais monumental.

São justamente os grandes monumentos (cidades maias e incas, pirâmides egípcias e etc), que segundo Renfrew e Bahn (2004), foram por muito tempo associadas com a prática exclusiva da arqueologia, que Hergê utilizou como narrativa para compor os espaços arqueológicos em sua obra. Desse modo, em *Os Charutos do Faraó* é apresentado o local de descanso dos faraós, ou seja, uma tumba egípcia (Fig.13); no álbum *O Templo do Sol*, é retratada uma grande cidade Inca (Fig.14); em *Voo 714 para Sidney*, é apresentada numa caverna, um templo antigo com grandes monumentos de pedra (Fig.15); e, em *Tintim e os Pícaros*, o único elemento associado ao tema da arqueologia é uma pirâmide Maia (Fig.16).

Portanto, todos esses álbuns indicam que sítios arqueológicos são associados principalmente a grandes edificações feitas de pedras que são entendidas como elementos diagnósticos do conceito de “civilização”. Isso ocorre até mesmo no álbum *O Ídolo Roubado*, onde Tintin se depara com sociedades simples, mas em pleno processo de complexificação social caracterizada pela natureza lítica de seu símbolo religioso (Fig.17). Outra perspectiva dessa monumentalidade está presente no álbum *O Tesouro de Rackham* (Fig.18), onde a embarcação naufragada não é nem um pouco realista, na medida em que ela é apresentada como um modelo de uma grande ruína, fugindo à uma situação real.



Figura 13 – Tumba Egípcia. (Pág.9)

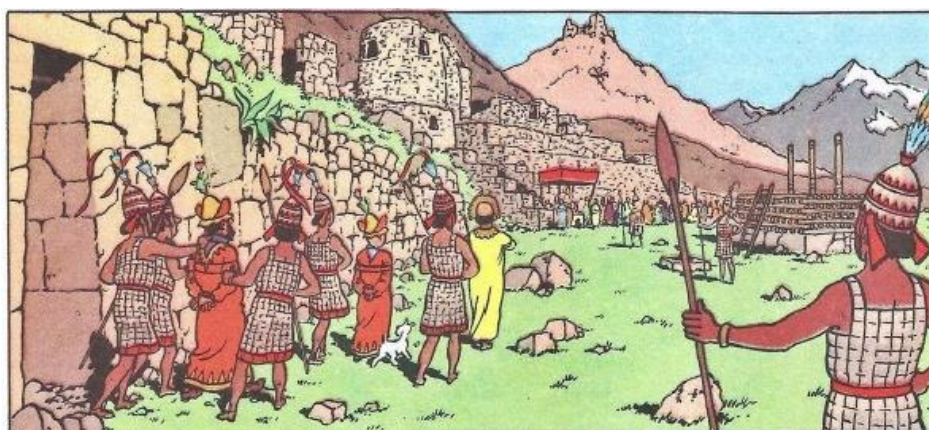


Figura 14 – Cidade Inca (Pág.56)



Figura 15 – Templo com monumentos de pedra (Pág. 44 e 45)



Figura 16 – Pirâmide Maia. (Pág.25)



Figura 17 – Ídolo de Pedra. (Pág.1)

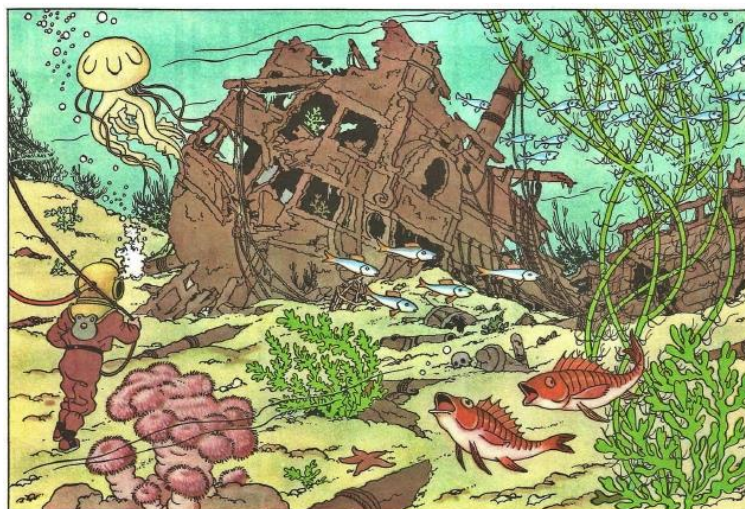


Figura 18 – Naufrágio do Navio do Pirata Rackham (Pág.106)

Outra característica marcante dessa prática antiquária fica por conta das ações de campo que integram as narrativas, ficando claro a total ausência de metodologias de escavação e registro arqueológico, indicando uma falta de preocupação com processos interpretativos baseados no tratamento contextualizado dos achados. Nenhum dos sítios arqueológicos apresentados nessas aventuras foi identificado graças a uma ação sistemática do que poderíamos chamar de levantamento, tendo sido acessados ou pela interferência de agentes externos que encaminham os personagens a esses locais, ou pelo uso de grandes “mapas do tesouro”. Da mesma forma, não existe uma preocupação com técnicas de

escavação; os únicos momentos em que situações dessa natureza aparecem são nos álbuns *Os Charutos do Faraó* (Fig.19) e *O Tesouro de Rackham* (Fig.20), e elas se caracterizam como meras práticas de desenterramento, inclusive com a participação do arqueólogo Armando Siclone, em uma delas. Essa atividade voltada para a coleta e posse do material, nos parece algo bem parecido com as escavações de Pompeia, onde não havia uma precaução com o contexto dos achados, produzindo simplesmente um mero desenterramento (RENFREW, BAHN, 2004; TRIGGER, 2004).



Figura 19 – Processo de desenterramento em *Os charutos do Faraó*. (Pág. 8)



Figura 20 – Processo de desenterramento em *O Segredo de Rackham*. (Pág. 25 e 26)

Desse modo, os referenciais da prática e da cultura material arqueológica presentes nos álbuns do Tintim, evidenciam um antiquarismo muito notório, sobretudo, na prática colecionista; na criação de acervos privados; e na configuração do arquétipo do sítio arqueológico, associado a monumentos edificadas de grandes civilizações. Dessa forma, Hergè apresenta na maioria dos álbuns uma arqueologia que longe de estar metodologicamente congruente com a prática realizada no período em que álbuns foram

publicados, difunde sua fase especulativa renascentista, portanto uma atividade antiquaria iniciada no séc. XIV que buscava através da monumentalidade de seus achados, especialmente os de pedra, construir uma memória nacional gloriosa (RENFREW, BAHN, 2004; TRIGGER, 2004).

5. TINTIN, REALISMO E ARQUEOLOGIA

No início deste artigo apresentamos a classificação da obra de Hergè como pertencente ao realismo, na medida em que esse autor teria como sua principal característica o trato de temas contemporâneos e a busca pela produção de um conteúdo imagético que fosse uma mimese do real, no que se refere às paisagens e à cultura material ali retratadas. Diante disso, como encarar os dados arqueológicos ali expostos? Seria a arqueologia retratada por Hergè também realista? A resposta a essas perguntas nos parece ser sim, e não, ao mesmo tempo. Como demonstrado na análise das obras, a prática arqueológica difundida nos álbuns de Tintin está relacionada ao período classificado como antiquarista da Arqueologia, refletindo, assim, comportamentos e valores que perduraram e dominaram a prática entre o século XV e XIX.

Entretanto, não se trata de dizer que o antiquarismo presente na obra de Hergè é irreal, se trata de dizer que ele não deveria mais pertencer as discussões do período em que o autor se insere. Dito isto, podemos afirmar que esse antiquarismo em Tintin reflete uma prática real, porém anacronicamente defasada, sobretudo na medida em que o embasamento teórico da escola arqueológica histórico-culturalista já havia sido organizado por publicações essenciais como: *A Origem do Povo Germânico*, de Gustaf Kossina, em 1911; os diversos trabalhos de Franz Boas sobre a definição de cultura, em 1920; e a grande obra definidora do histórico-culturalismo de Vere Gordon Childe, *A Aurora da Civilização Européia*, publicada em 1925.

Esse trato dado a arqueologia se dá de forma muito evidente, como dito, na questão metodológica, ou melhor, na falta dela. A demanda pela busca por tesouros, por exemplo, já tinha começado a ser posta em cheque desde o séc. XIX, e o trabalho do arqueólogo tinha se transformando na busca pelo entendimento de processos culturais. Exemplo disso são as escavações de William Flinders Petrie, no Egito, onde ele começou a trabalhar com elementos menos dignitários como amostras cerâmicas. Ele coletava todos os tipos de evidências o que fez o Museu Britânico reclamar que ele trazia: “[...] uma grande quantidade de cerâmica e pequenos objetos os quais eram, a partir de nosso ponto de vista, inúteis” (FRANCE, 1991:191 apud ANDRÉN, 1998, tradução nossa).

Neste período (séc. XIX) a preocupação com o contexto arqueológico já havia sido determinada com trabalhos de Giuseppe Fiorelli, na Itália; de Robert Koldewey, no Oriente Médio; e do já citado William Flinders Petrie, no Egito (ANDRÉN, 1998). Todos esses arqueólogos incluíram a escavação estratigráfica em suas ações de campo, no intuito de terem uma maior contextualização histórica (vertical e horizontal) dos sítios em que estavam trabalho. Andrén (1998) explica que as escavações de Fiorelli, em Pompéia, no ano de 1860, tinham por objetivo contextualizar o desenvolvimento histórico da cidade a partir dos elementos arquitetônicos, utilizando, portanto, escavações estratigráficas, tendo o resgate de obras de arte como uma atividade secundária. Ainda no séc. XIX podemos tomar como base as escavações do General Pitt-Rivers, que tinham um rigor técnico na descrição, registro e posição de cada objeto nos sítios arqueológicos. No séc. XX a grande revolução em termos metodológicos veio nos trabalhos de Mortimer Wheeler, que se transformaram numa referência definitiva para a metodologia de campo nos anos 1950, com técnicas modernas de aberturas de poços teste, escavações em quadriculas e interpretações do registro arqueológico (RENFREW e BAHN, 2004; TRIGGER, 2004).

Deste modo, a arqueologia praticada em Tintin acaba evidenciando uma prática que, longe de estar congruente com uma abordagem sobretudo metodológica da época em que os álbuns estão sendo produzidos, acabam perpetrando conceitos que já haviam sido abandonados na prática arqueológica desde o final do século XIX.

Mesmo considerando a procura por tesouros e objetos estéticos os grandes elementos artefatuais que marcam a prática antiquarista em Tintin, existiam outros sérios problemas no tratamento desses artefatos, onde Hergè não respeita as especificidades culturais da cultura material arqueológica ali apresentada.

Isso acontece em diferentes níveis de explicitude, por exemplo, no álbum *Tintin e os Pícaros*, Hergè envolve no enredo uma pirâmide como culturalmente associada ao estado nacional fictício “San Theodoros” localizado na América do Sul, todavia o monumento ilustrado pelo autor é a pirâmide Maya Kukulcán construída na Mesoamérica (Fig.21). De modo similar, no álbum *O Ídolo Roubado*⁸, Hergè associa uma estatueta da cultura Chimú⁹ (1200 – 1400 d.C.) ao pequeno grupo “Arumbaya” localizado na região amazônica. Nesse sentido, quando o público leitor consome essas histórias acabam desenvolvendo uma perspectiva no mínimo imprecisa e/ou generalizada da cultura material arqueológica, visto que além da narrativa apresentar um distanciamento geográfico entre o sítio real de origem daquele artefato e aquele onde a história se passa, há uma descaracterização cultural quando o autor associa esse elemento à uma conjuntura social completamente diferente (Fig.22) pois, diferentemente da estrutura social apresenta nessa tribo amazônica, a sociedade Chimú foi marcada por um elevado nível de complexidade social que, de acordo com Figueiredo (2014) e Lima (2010), apresentava um alto grau de especialização em atividades metalúrgicas; um forte controle tecnológico para irrigação e agricultura; bem como um sistema hierarquizado

⁸ <http://en.tintin.com/lbums/show/id/30/page/0/0/the-broken-ear>

⁹ <http://www.kmkg-mrah.be/fr/porteur-de-liti%C3%A8re-loreille-cass%C3%A9e>

estatal para um controle político da região; além de possuir uma arquitetura monumental e uma população densa em seus diferentes níveis sócias.



Figura 21 – Pirâmide Kukulcán representada na América do Sul.

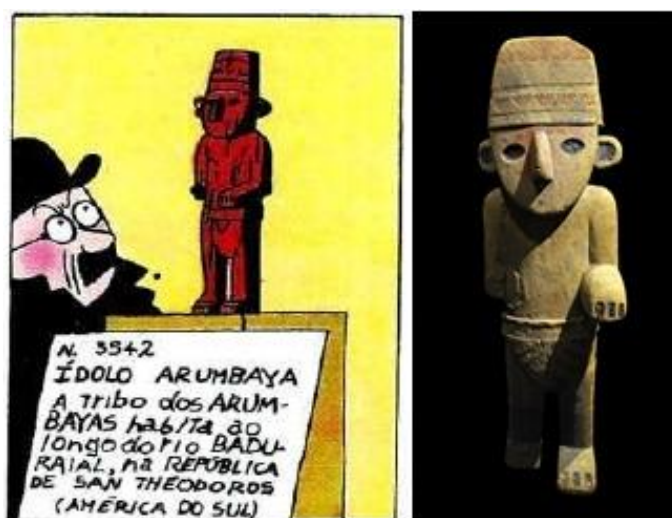


Figura 22 – Ídolo Chimú associado a uma Tribo Amazônica.

Essa mesma situação pode ser observada, talvez de forma mais explícita ainda, na narrativa do álbum *O Templo do Sol*, quando Hergê incorpora e associa dentro de um mesmo contexto, no caso uma câmara mortuária, objetos de culturas distintas. Diante disso, ele apresenta um vaso de estribo que faz alusão à Cultura Mochica (Fig.23), e que está associado a múmias adornadas com máscaras mortuárias que remontam a Cultura Chancay (Fig.24), como pertencentes a tumba identificada como Inca¹⁰.

Segundo Bars (2010, p.346) “a cultura Mochica (também conhecida como ‘moche’), se desenvolveu na costa norte peruana no Período Médio (aproximadamente 100 a.C. e 800

¹⁰ <http://en.tintin.com/albums/show/id/38/page/0/0/prisoners-of-the-sun>

d.C.) ”, com uma estrutura social bastante hierárquica e uma política de estado expansionista tendo conquistado boa parte da costa peruana (KAULICKE, 1993, p.93). De acordo com Bars (2010), Soares (2015) e Kaulicke (1993), uma forte característica de seu contexto funerário (câmaras mortuárias dos governantes e das elites), é a presença de objetos de metais e, sobretudo vasos cerâmicos que exprimem uma característica ritualística, que para Chunga e Veja, esses vasos denominados de “estribo ou retrato”, provavelmente “foram fabricados no momento desses enterramentos, para servirem de expressão simbólica da identidade e do status do indivíduo no momento de sua morte” (2008, apud SOARES, 2015, p.18).



Figura 23 – Vaso de estribo Mochica.



Figura 24 – Múmias com máscaras Chancay.

A cultura Chancay ocupou a costa central peruana e se desenvolveu no Período Intermediário Tardio (1100 d.C. e 1450 d.C.); essa população ocupou uma área menor que os Mochica, portanto tinha um agrupamento inferior de pessoas, que segundo Luna (2012), viviam a base da agricultura, da pesca e do comercio, mas que também produziram grandes manifestações culturais “evidenciado en la arquitectura, textilería y cerâmica” (LUNA, 2012, p.276). Ainda segundo Luna, os Chancay tinham três tipos de contextos funerários: cemitérios simples; cemitérios com arquitetura funerária, normalmente encontrados em centros administrativos e voltados para elite; e os cemitérios cerimoniais e adorativos, voltados para os governantes e que “cumplían una función mágica religiosa” (2012, p.280). Nesses últimos, os mais poderosos eram paramentados com uma máscara de madeira que “aparentemente destacaban la condición de deidad o antepasado mítico que estos personajes adquirirían después de muertos” (ORTEGA, 2001, p.21).

Deste modo, Hergè leva o público leitor a entender de forma equivocada as diferentes culturas arqueológicas, pois como vimos acima, ele relaciona uma estatueta Chimú a uma tribo amazônica e faz uma verdadeira mistura de culturas arqueológicas (Mochica, Chancay e Inca) dentro de um mesmo contexto, não havendo um cuidado com um realismo contextual da arqueologia. Assim, ele acaba desrespeitando totalmente uma fidedignidade histórica dessas culturas e, portanto, desrespeitando a proposta de um histórico-culturalismo arqueológico praticado no período de publicação desses álbuns.

Por fim, a análise desses álbuns nos revelou, que o supracitado realismo tão marcante na obra de Hergè, quando indagado sob uma ótica da prática científica da arqueologia, finda descrevendo uma prática com símbolos anacrônicos imprecisos e, que mais tarde foram bem perpetrados pela indústria de massa, sobretudo pelo cinema, ajudando a criar uma imagem negativa da arqueologia sob o ponto de vista científico e, exótica perante a população.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, Bruna Fernanda. **Superpoderes, malandros e heróis: o discurso da identidade nacional nos quadrinhos brasileiros de super-heróis**. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2003.
- ANDRÉN, A. Between Artifacts and Texts – Historical Archaeology in Global Perspective. Translated by Alan Crozier. New York: **Plenum Press**, 1998.
- BANZATO, Bianca de Angelo; IBELLI, Luana Fernanda; MARTINELLI, Natália Alexandre; MATUCK, Fouad Camargo; MOTA, Talita de Cassia; O. V, Roberta Danielle de. As histórias em quadrinhos como meio de disseminação científica. Bauru, Segundo Seminário de Lecotec de comunicação e ciência, 2009.
- BARS, CÁSSIA. A coleção Mochica do Museu de Arqueologia e Etnologia da USP: testemunhos materiais da cosmovisão inca. **Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia**, São Paulo, 20, p.345-359, 2010.
- BEZERRA DE ALMEIDA, Márcia. Nós e os outros: a imagem da arqueologia pública no Brasil. In: **Congresso da SAB**, 2001, Rio de Janeiro. Resumos, Rio de Janeiro: SAB, 2001.
- BEZERRA DE ALMEIDA, Márcia. O Público e o patrimônio arqueológico: Reflexões para a arqueologia pública no Brasil. **Habitus**. Goiania. v 1, n2, p. 275-295, 2004.
- BONIFACIO, Selma de Fatima. **História e(m) Quadrinhos: análises sobre a História ensinada na arte sequencial**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2005.
- BRANDÃO, Helena H. Nagamine. **Introdução à análise do discurso**. 2. ed. rev., Campinas: Editora Unicamp, 2004.
- CAPUTO, Maria Alice Romano. **Histórias em quadrinhos: um potencial de informação inexplorado**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade de São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, São Paulo, 2003.
- CARVALHO, Aline; SILVA, Bruno Sanches Ranzani. Arqueologia e socialização do conhecimento: Indiana Jones, mostre-nos o que sabes. **Arqueologia/Artigos**, p.45-58, 2013.
- CHINEN, Nobu; VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. Literatura em Quadrinhos no Brasil: Uma área de expansão. In VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; FIGUEIRA, Diego. **Quadrinhos e Literaturas: Diálogos possíveis**, São Paulo, Criativo, 2014, p. 11-36.
- COHEN, Haron; KLAWA, Laonte. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In MOYA, Alvaro de. **SHAZAN**, São Paulo, Editora Perspectiva, 1977, p. 103-114.

CÓRIO, Maria de Lourdes del Fáveri. **O personagem “chico bento”, suas ações e seu contexto:** um ele entra a tradição e a modernidade. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Universidade de Marília, Marília, 2006.

COUPERIE, Pierre. **Histórias em quadrinhos & Comunicação de Massa.** Editora Musu de Arte de São Paulo, 1970.

FERREIRA, PAULA. **Manoel Araujo Porto-Alegre,** Reflexões sobre o historiador. Dissertação (Mestrado em História). Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2009.

FIGUEIREDO, Marcio Luís Bálso de. **Política e Religião no Tahuantinsuyu Inca:** Evidências das relações centro x periferia de Cusco na cerâmica arqueológica da costa norte peruana. Dissertação (Mestrado em Arqueologia) – Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, 2014.

FILHO, Celso de Souza Campos. **Quadrinhos como forma de propaganda ideológica.** Monografia (Graduação em Comunicação Social) - Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas – Fatecs. Distrito Federal, 2009.

FLAMARION, Ciro Cardoso. **O Egito Antigo.** São Paulo, Brasiliense, 1982.

FRANCO, Edgar. NAWLZ: uma HQtrônica de terceira geração. In CHINEN, Nobu; VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Interseções acadêmicas. Panoramas das 1º jornadas internacionais de Histórias em Quadrinhos.** São Paulo, Criativo, 2013, p. 40-51

FUNARI, Pedro Paulo Abreu. *Arqueologia*, São Paulo: Contexto, 2005.

FUNARI, Pedro Paulo Abreu, DOMINGUEZ, Lourdes; CARVALHO, Aline Viera de; RODRIGUES, Gabriela Barbosa. *Arqueologia Pública: definições e ações plurais.* In FUNARI, Pedro Paulo Abreu, DOMINGUEZ, Lourdes; CARVALHO, Aline Viera de; RODRIGUES, Gabriela Barbosa. **Desafios da Arqueologia: Depoimentos.** Erechim, RS: Habilis, 2009, p. 201-233, 2009.

FUNARI, Pedro Paulo Abreu; OLIVEIRA, Nanci Viera; TAMANINI, Elizabete. Arqueologia para o público no Brasil: Três experiências. In Funari, Pedro Paulo Abreu; Orser, Charles E. Jr. E.; Schiavetto, Solange Nunes de Oliveira. **Identidades, discurso e poder: estudos da arqueologia contemporânea.** São Paulo: Fapesp/Anablume, p. 105-116, 2005

FUNARI, Pedro Paulo Abreu; ROBRAHN-GONZALES, Erika Marion. Ética, Capitalismo e Arqueologia Pública no Brasil. **História.** São Paulo, 27 (2): 2008

FUNARI, Pedro Paulo Abreu. Teoria e métodos em Arqueologia, por um conhecimento crítico. **Rev. Arqueologia Pública.** Campinas, SP. v.9, n.1(11), p.1-2, Jan-Jun/2015.

GAIARSA, José. Desde a pré-história até McLuhan. In MOYA, Alvaro de. **SHAZAN,** São Paulo, Editora Perspectiva, 1977, p. 115-120

GASPAR, Madu. **A arte rupestre no Brasil.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar editor, 2003.

GOMBRICH, Ernest. **História da Arte**. São Paulo: LTC Editora, 2002.

KAULICKE, Peter. La cultura Mochica: arqueologia, historia y ficción. **HISTORICA**. Vol. XVII NQ 1. Julio de 1993

LEMOES, Caroline Murta. **A Teoria na Prática Arqueológica**. Dissertação (Mestrado em Arqueologia) - Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2011.

LIMA, Silva Cunha. **Tecnologia Cerâmica Chimú: Estudo arqueométrico da Coleção do Mae/USP**. Tese (Doutorado em Arqueologia) - Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, 2010

LUNA, Pieter van Dalen. Arqueología tardía del valle Chancay-Huaral: identificando la nación Chancay. *Investigaciones Sociales*, LIMA, PERÚ, v.16 n. 28, p.271-283, 2012.

LUNA, Suely; NASCIMENTO, Ana; FRAGA, Clarisse. **Patrimônio: Reconhecer e Preservar**. Recife, UFRPE, 2011.

MARNY, Jacques. **Sociologia das Histórias aos Quadrinhos**. Porto, Civilização, 1970.

MARTINS, Dilamar C; BRENDA, Judite Ivanir; MORAES, Loçandra Borges de; VAZ, Ludimília. **Arqueologia na Região Centro Oeste do Brasil**. Goiânia, 2002.

McCLOUD, *Scott*. **Desvendando os quadrinhos** / *ScottMcCloud; tradução Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro*. São Paulo, Makron Books, 1995.

MERLO, Maria Cristina; CAGNIN, Antônio Luiz. O Tico-Tico (HQ): um marco nas histórias em quadrinhos no Brasil (1905-1962). 2003.[s.n.], São Paulo, 2003

MOYA, Álvaro de; OLIVEIRA, Reinaldo. História dos quadrinhos no Brasil. In MOYA, Alvaro de. **SHAZAN**, São Paulo, Editora Perspectiva, 1977, p. 197-236

MOYA, Alvaro de. Era uma vez um menino amarelo. In MOYA, Alvaro de. **SHAZAN**. São Paulo, Editora Perspectiva, 1977, p. 15-96

MUSSALIM, Fernanda & BENTES, Anna Christina (org.). **Introdução à Linguística: domínios e fronteiras**. Vol. II, 3.ed. São Paulo: Cortez, 2003. Cap. 1, p. 124.

OLIVEIRA, Jorge Eremites de. Por uma arqueologia socialmente engajada: Arqueologia Pública, Universidade Pública e Cidadania. In Funari, Pedro Paulo Abreu; Orser, Charles E. Jr. E.; Schiavetto, Solange Nunes de Oliveira. **Identidades, discurso e poder: estudos da arqueologia contemporânea**. São Paulo: Fapesp/Anablume, p. 117-134, 2005

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Análise de Discurso: princípios & procedimentos**. 8. ed.Campinas: Pontes, 1999. 100p.

ORTEGA, Itzel Paulina Ortiz. **Cultura Chancay**. Universidad Nacional Autónoma de México, 2001.

PROUS, André. **Arqueologia brasileira**. Brasília: Editora UNB, 1991.

REMI, Georges Prosper. **As Aventuras de Tintin: As 7 Bolas de Cristal**. Rio de Janeiro, Record, 1970.

_____. **As Aventuras de Tintin: O Ídolo Roubado**. São Paulo, Companhia das Letras, 2005.

_____. **As Aventuras de Tintin: Os Charutos do Faraó**. São Paulo, Companhia das Letras, 2005.

_____. **As Aventuras de Tintin: O Segredo de Licorne & O Tesouro de Rackham**. São Paulo, Companhia das Letras, 2011.

_____. **As Aventuras de Tintin: O Templo do Sol**. São Paulo, Companhia das Letras, 2007.

_____. **As Aventuras de Tintin: O Voo Para Sidney**. Rio de Janeiro, Record, 1970.

_____. **As Aventuras de Tintin: Tintin e os Pícaros**. São Paulo, Companhia das Letras, 2008.

RENARD, Jean-Bruno. **A Banda Desenhada**. Porto, Editorial Presença, 1981.

RENFREW, Colin; BAHN, Paul. **Archaeology: theories, methods and practice**. Ed: 4ª. Londres: Thames & Hudson, 2004

RESENDE, Viviane de Melo; RAMALHO, Viviane. **Análise de Discurso Crítica**. São Paulo: Editora Contexto, 2006.

SANTO, Janaina de Paula do Epitiro; PATSCHIKI, Lucas. História, quadrinhos e ideologia: o complexo industrial-militar em the boys. **Terra Plural** (UEPG. Impresso), v.8, n.1, p. 145-164, 2014.

SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Valdomiro. A postura educativa de *O Tico-Tico*: uma análise da primeira revista brasileira de histórias em quadrinhos. **Comunicação & Educação**, Ano xiii, n. 2, p. 23-34 maio/ago 2008.

SANTOS, Rodrigo Otavio do. O binômio produção/consumo e a origem dos quadrinhos - *The production-consumer fact and the origin of comics*. **Revista Humanidades**, Fortaleza, v. 31, n. 2, p. 297-313, jul./dez. 2016

SILVA, Bruno Sanches Ranzani. **Das ostras, só as pérolas**: Arqueologia pública e arqueologia subaquática no Brasil. Dissertação (Arqueologia). Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Minas Gerais, 2011.

SOARES, Débora Leonel. **Xamanismo e Cosmovisão Andina**: Um estudo sobre práticas de curandeirismo Mochica expressas na cerâmica ritual. Dissertação (Mestrado em Arqueologia) - Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, 2015.

TRIGGER, Bruce. **História do pensamento arqueológico**. São Paulo: Odysseus Editora Ltda, 2004.

VELÁSQUEZ, Verónica S.H. Mark P. Leone. Hacia una arqueología crítica. **Dimensión Antropológica**, Año 16, Vol. 46, mayo/agosto, 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. Para uma metodologia da pesquisa em histórias em quadrinhos. *Pesquisa empírica em Comunicação*. São Paulo: **Paulus/Compós**, 2010, p. 183-203.

VERGUEIRO, Waldomiro. Tintim 85 Anos: A história de Georges Remi e sua criação imortal As Aventuras de Tintim, 2014. Disponível em: <https://omelete.com.br/quadrinhos/artigo/herge-e-tintim/>

VIANA, Nildo. Histórias em quadrinhos e métodos de análise. **Revista Temporis**, Goiânia, v.16, n.2, especial, p. 41-60, 2016.

WALTY, Ivete Camargos. **O que é ficção?**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

ZANETTINE, Paulo. Indiana Jones deve morrer. *Jornal da Tarde*, São Paulo, Maio de 1991.